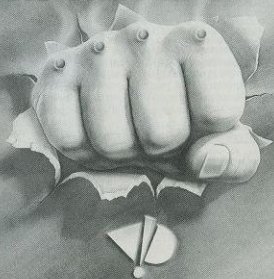


HAMMERFIST



START...

INTEL FILE - CODE 122A/Q8/Q7003

SUBJECT: OPERATIVE 12004 - CODE NAME: HAMMERFIST

Based on human code no. 34589/AW, genetically suited to physical battle conditions. Proven record in the field in a variety of undercover and aggressive actions against enemy forces.

34589/AW killed in action in [CENSORED] during [CENSORED] action against [CENSORED] forces. Body recovered. Placed in storage in medical research establishment. Record incomplete - body disappeared in 2243. In same year surveillance traffic against corporate giant CENTRO-HOLOGRAPHIX stepped up. No evidence recovered, four state law actions closed through lack of evidence - accusations of bribery and illegal payments to judge and law officer. CENTRO-HOLOGRAPHIX cease commercial trading - concentrating on financial support to 5 New Party politicians in world congress.

Secrecy order code 1243/A254 still operative.

END...



START...

INTEL FILE - CODE 122A/Q8/Q8A45

SUBJECT: OPERATIVE 12457 - CODE NAME: METALISTG

Based on human subject AW/867/Q12. Female of Eastern European origin. Medically proven as Category A fitness and agility. Trained as entertainment professional in state circus. Graduated with Honours from Khrov Military Intelligence Academy. Placed in active service in army intelligence - specialist cover agent - International branch.

Lost in action in West Atlantic Countries. Body never recovered, details unavailable. Incomplete. Security Rating: Code 12E31. Highly sensitive.

END...



SECURITY ACCESS DENIED FURTHER INFORMATION UNAVAILABLE. REPORT TO INTEL DEPT HEAD FOR RATING ACCESS NUMBER. END.

LOG OFF

HAMMERFIST INSTRUCTIONS

GAMEPLAY

The year is 2215 A.D. Holograms are indistinguishable from Humans. People are selected for their special skills and then transformed into holograms to commit murder, political crimes, or whatever their Master 'Centro-Holographix' orders them to do. In between missions, the holograms are stored in personality computers, or mind prisons. However, the computer storing two of the most powerful holograms ever created, HAMMERFIST and METALISIS, has malfunctioned, sending the two deadly assassins on one final mission - to destroy Centro-Holographix.

You control HAMMERFIST and METALISIS on their mission. You must smash the security systems to gain access to later levels, kill the technicians and droids who try to stop you and collect the energy and weapon energy fizzes which they leave behind. Also, 'plug into' the recharge points to top up on energy in order that you might defeat the 'Octosquab', the giant ant and the multitude of aliens, both holographic and solid, which the Master will send out to stop you.

HINTS AND TIPS

CHOICE OF CHARACTER

You must change between which character you control, depending on the current situation. Use HAMMERFIST when lots of repetitive aliens are on screen. Use METALISIS to reach higher levels of the screen, ledges and table-tops.

WEAPONS

When no weapon is selected, HAMMERFIST uses an ordinary punch.



However, provided that the weapon is sufficiently charged, you can use either lasers – long range, more effective than punching but unable to open doors, or piston fist – short range, useful as a shield or for breaking down obstacles and doors. Also, METALISIS' flic-flac can be used as an aggressive manoeuvre as well as for rapid advancing and retreating.

FLIC-FLACS

There are two types of flic-flac which both have their separate uses. The low flic-flac is obtained by holding down the fire button and pushing the joystick up and releasing. However, if the joystick is held in the 'up' position, METALISIS will perform a high flic-flac which is vital for reaching higher portions of the screen.

SECURITY SYSTEMS/DOORS

Most doors are armed with a security system controlled by the Master's computer. This system must be breached to enable the doors to be opened.

ENERGY

Each character has their own energy level. These levels are reduced when the character is hit by an alien or their weapon and increased by collecting energy fizzles or by using recharge points built into the background.

ICONS

Destruction of opponents and obstacles release energy fizzles which form into various icons. Picking these up recharges the character and their weapon. If an opponent is killed ineffectively it will leave a question mark. These need to be punched/lasered to turn them into an effective icon.

THE MASTER

The power of the Master of Centro-Holographix will be present throughout the game. It gains strength from uncollected icons. Once his energy bar has risen to full, all energy fizzles dropped will be negative icons. If these icons are collected, your energy level will drop, as will his, if you do not collect them.



LOADING INSTRUCTIONS

COMMODORE AMIGA/ATARI ST

Switch on computer and insert game disc (on Amiga 1000, 'kickstart' must be used first).

COMMODORE C64 DISC

Insert game disc in drive. Type LOAD ~*~8,1 and press RETURN.

COMMODORE C64 CASSETTE

Insert cassette in Datacorder. Hold down SHIFT and press RUN/STOP.

COMMODORE C128

Type G064 and press RETURN. When prompted, type Y followed by RETURN. Now follow the relevant C64 instructions.

SPECTRUM CASSETTE

If available, use TAPE LOADER. Otherwise type LOAD ~ " then press ENTER. Press PLAY on tape recorder.

AMSTRAD CASSETTE

Press CTRL and the small ENTER key. Press PLAY on the tape recorder.

AMSTRAD DISC

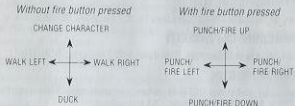
Insert game disc in drive. Type RUN"DISC and press ENTER.



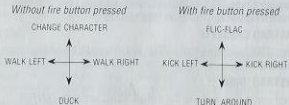
CONTROLS

All versions of the game can be controlled with a joystick as follows:

Hammerfist



Metalisis



Turn into screen:
Headbutt/Open doors:

Press FIRE three times
Whilst facing into screen, hold down FIRE and pull down



Step into doors: Whilst facing into screen, hold down FIRE and push up
Weapon select: Pull down and press FIRE twice

And/or the following Keyboard Controls:

Commodore Amiga/Atari ST:

Turn into screen:	Space Bar
Weapon select:	F1 No weapon F2 Piston Fist F3 Laser Fist
Pause:	ESC
Start new game:	DEL while in pause mode
Music select:	F6 Music on / Select tune F7 Sound Effects on F8 Sound off
Options set-up:	HELP while in title sequence

Commodore C64:

Turn into screen:	Space Bar
Weapon select:	F3 No weapon F5 Piston Fist F7 Laser Fist
Pause:	RUN/STOP
Start new game:	Q while in pause mode
Music select:	F1 toggles between Music on/ Sound Effects on/Music off

Spectrum:

Turn into screen:	ENTER
Weapon select:	L toggles between weapons
Pause:	SYMBOL SHIFT
Start new game:	CAPS SHIFT while in pause mode



Amstrad CPC:

Turn into screen:
Weapon select:
Pause:
Start new game:

RETURN
COPY toggles between weapons
ESC
DEL while in pause mode

CREDITS:

Games design by:
All coding, graphics
and music by:
Amiga/ST coding by:
C64 coding by:

Vivid Image and Phil Harrison

Vivid Image Developments Ltd
Andrew Bond
John Twiddy

Spectrum/Amstrad
coding by:
Konix coding by:
All graphics by:

Steven Dunn
Mev Dinc
Hugh Riley

Additional Spectrum
graphics by:
Additional graphics by:

Gary Thornton
Dokk

Amiga/ST/C64 music
by:

Wally Boben

Produced by:
Tested by:
Instruction Manual by:

Colin Fudge
Dave Cummins
Terry Morris

A SOFTWARE STUDIOS PRODUCTION

Copyright © 1990 Vivid Image Developments Ltd.
All rights reserved.



LOADING DIFFICULTIES

We are always seeking to improve the quality of our product range, and have developed high standards of quality control to bring you this product. If you do experience and difficulties whilst loading, it is likely to be a fault other than the product itself. We therefore suggest that you switch the computer off and repeat the loading instructions carefully, checking that you are using the correct set of instructions for your computer and software. If you still have problems, consult the User Handbook that accompanied the computer or consult your Software Dealer for advice. In the case of continued difficulty, if you have checked all the hardware for possible faults, please return the game to THE PLACE OF PURCHASE.

CUSTOMER ENQUIRIES/TECHNICAL SUPPORT

(0734) 311666

ACTIVISION (U.K.) LTD. BLAKE HOUSE,
MANOR FARM ROAD, READING RG2 0JN



INSTRUCTIONS POUR HAMMERFIST

DEROULEMENT DU JEU

L'action se déroule en l'an 2215 A.D. Il est impossible de distinguer les hologrammes des Humains. Les gens sont choisis pour leurs qualifications spéciales puis transformés en hologrammes pour commettre des meurtres, des assassinats politiques ou pour faire tout ce qui leur est ordonné par le Maître du "Centro-Holographix". Entre les missions, les hologrammes sont stockés dans des ordinateurs de personnalité ou des prisons pour esprits. Cependant, l'ordinateur ayant deux des plus puissants hologrammes jamais créés dans sa mémoire, HAMMERFIST et METALISIS, est défectueux et envoie les deux assassins dans une ultime mission, détruire Centro-Holographix.

Vous contrôlez HAMMERFIST et METALISIS dans leur mission. Vous devez briser les systèmes de sécurité pour accéder aux derniers niveaux, éliminer les techniciens et les droïdes qui tentent de vous arrêter et saisir l'énergie et les bulles d'énergie des armes qu'ils laissent derrière eux au moment de leur fuite. Branchez-vous sur les points de recharge pour dépasser l'énergie afin de vaincre "l'Octosquab", la fourmi géante et les multiples extra-terrestres holographiques et solides que le Maître envoie pour vous arrêter.

ASTUCES ET TRUCS

CHOIX DU PERSONNAGE

Vous devez changer le personnage que vous contrôlez selon la situation. Utilisez HAMMERFIST lorsqu'il y a trop d'extra-terrestres sur l'écran. Utilisez METALISIS pour atteindre des niveaux plus élevés de l'écran, des bordures et des plateaux.



ARMES

Lorsqu'aucune arme n'est sélectionnée, HAMMERFIST utilise un coup de poing ordinaire. Cependant, si l'arme est suffisamment chargée, vous pouvez soit utiliser des lasers, à longue portée et plus efficaces que les coups de poing mais incapables d'ouvrir des portes ou le poing-piston, à courte portée, utile comme bouclier ou pour briser les obstacles et les portes. De même, le saut "flic-flac de METALISIS" peut être utilisé comme manœuvre agressive et pour avancer et se retirer rapidement.

SAUTS FLIC-FLAC

Il existe deux types de sauts flic-flac, tous deux ayant une utilisation bien distincte. Le saut flic-flac bas est obtenu en maintenant le bouton de tir enfoncé et en poussant le joystick vers le haut puis relâchant le bouton. Cependant, si le joystick est maintenu dans la position "du haut", METALISIS exécute alors un haut saut flic-flac qui est vital pour atteindre les parties les plus élevées de l'écran.

SYSTEMES/PORTES DE SECURITE

La plupart des portes sont équipées d'un système de sécurité contrôlé par l'ordinateur du Maître. Ce système doit être décelé pour que les portes s'ouvrent.

ENERGIE

Chaque personnage a son propre niveau d'énergie. Ces niveaux descendent lorsque le personnage est touché par un extra-terrestre ou son arme et augmentent lorsque les bulles d'énergie sont saisies ou les points de recharge accumulés dans le fond sont utilisés.

ICONES

La destruction d'adversaires et d'obstacles permet de relâcher des bulles



d'énergie qui se transforment en diverses icônes. Si vous les saisissez, le personnage et son arme sont rechargés. Si un adversaire est éliminé de façon inefficace, un point d'interrogation apparaît. Il faut donc leur donner un coup/envoyer un laser pour les transformer en icônes efficaces.

LE MAÎTRE

La puissance du Maître du Centro-Holographix existe tout le long du jeu. Il obtient de la force grâce aux icônes non saisies. Une fois que sa barre d'énergie a atteint le haut, toutes les bulles d'énergie relâchées seront des icônes négatives. Si ces icônes sont saisies, votre niveau d'énergie descend ainsi que le sien si vous ne les saisissez pas.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

COMMODORE AMIGA/ATARI ST

Mettez votre ordinateur en route et insérez la disquette de jeu (Utilisateurs d'Amiga 1000, utilisez le kickstart d'abord).

COMMODORE C64 VERSION DISQUETTE

Insérez la disquette de jeu dans l'unité. Tapez LOAD**8.1 et appuyez sur RETURN.

COMMODORE C64 VERSION CASSETTE

Insérez la cassette dans le lecteur. Maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur RUN/STOP.

COMMODORE C128

Tapez G064 et appuyez sur Return. Au message, tapez Y suivi de RETURN.



Suivez ensuite les instructions correspondant au C64

SPECTRUM VERSION CASSETTE

Si disponible, utilisez le LOADER de cassette. Sinon, tapez LOAD** puis appuyez sur ENTER. Mettez le lecteur en marche.

AMSTRAD VERSION CASSETTE

Appuyez sur CTRL et sur la petite touche ENTER. Mettez le lecteur en marche.

AMSTRAD VERSION DISQUETTE

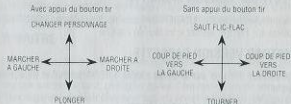
Insérez la disquette de jeu dans l'unité. Tapez RUN DISC et appuyez sur Enter.

COMMANDES

Toutes les versions du jeu peuvent être contrôlées avec un joystick de la manière suivante:

Hammerfist





Vue écran Appuyez sur TIR trois fois Coup de tête/
ouvrir portes En face de l'écran, maintenez le bouton tir
enfoncé et allez vers le bas

Passer les portes En face de l'écran, maintenez le bouton tir
enfoncé et tirez vers le haut

Sélectionner arme Allez vers le bas et appuyez deux fois sur le
bouton tir

Et/ou les commandes au clavier suivantes:

Commodore Amiga/Atari ST

Vue écran: Barre d'espacement
Sélectionner arme: F1 Aucune arme
F2 Poing-piston
F3 Laser

Pause: ESC
Commencer nouveau jeu: DEL en mode Pause
Sélectionner musique: F6 Musique activée
F7 Effets sonores activés
F8 Son désactivé

Réglage d'options

HELP à la séquence de titre

Commodore C64

Vue écran: Barre d'espacement
Sélectionner arme: F3 Aucune arme
F5 Poing-piston
F7 Laser

Pause: RUN/STOP
Commencer nouveau jeu: Q en mode Pause
Sélectionner musique: F1 pour musique activée/effets sonores
activés/musique désactivée

SPECTRUM

Vue écran: ENTER
Sélectionner arme: L pour changer d'armes
Pause: SYMBOL/SHIFT
Commencer nouveau jeu: CAPS SHIFT en mode Pause

AMSTRAD CPC

Vue écran: RETURN
Sélectionner arme: COPY pour changer d'armes
Pause: ESC
Commencer nouveau jeu: DEL en mode Pause

REMERCIEMENTS

Jeux conçus par:	Vivid Image et Phil Harrison
Codage, graphiques et musique:	Vivid Image Developments Ltd
Codage Amiga/ST:	Andrew Bond
Codage C64:	John Twiddy
Codage Spectrum/Amstrad:	Steven Dunn
Codage Konix:	Mev Dinc
Graphiques par:	Hugh Riley
Graphiques Spectrum supplémentaires:	Gary Thornton
Autres graphiques:	Dokk
Musique Amiga/ST/C64:	Wally Beben
Produit par:	Colin Fuidge
Testé par:	Dave Cummins
Manuel d'instruction par:	Terry Morris

A SOFTWARE STUDIO PRODUCTION

Copyright © 1990 Vivid Image Developments Ltd. Tous droits réservés.



DIFFICULTES DE CHARGEMENT

Nous cherchons toujours à améliorer la qualité de notre gamme de produits et nous avons développé des hauts standards de contrôle de qualité pour ce produit. Si vous rencontrez des difficultés au moment du chargement, il se peut qu'il y ait une faute indépendante du produit lui-même. Nous vous suggérons donc d'éteindre votre ordinateur et de répéter les instructions de chargement avec soin en vérifiant que vous exécutez correctement les instructions de votre ordinateur et du logiciel. Si vous avez encore des problèmes, consultez le manuel d'utilisateur de votre ordinateur ou votre distributeur pour obtenir conseil. Dans le cas de difficulté continue, et si vous avez bien vérifié le matériel en vue de trouver le défaut, retournez le jeu au LIEU D'ACHAT.

SERVICE CLIENTELE/ASSISTANCE TECHNIQUE:

19 44 734 311666

ACTIVISION (UK) LTD, BLAKE HOUSE,
MANOR FARM RD, READING RG2 0JN



HAMMERFIST

SPIELANLEITUNG

SZENARIO

Man schreibt das Jahr 2215 A.D. Hologramme sind von Menschen nicht mehr zu unterscheiden. Leute mit besonderen Begabungen werden ausgewählt und in Hologramme verwandelt, die dann für Mord, politische Verbrechen und andere Taten programmiert werden, ganz nach den Wünschen des Contro-Holographix Meisters. Zwischen zwei Einsätzen werden die Hologramme in Persönlichkeitscomputern, sog. Gehirn-Gefängnissen, gelagert. Doch vor kurzem kam es im Computer mit den zwei schrecklichsten Insassen, HAMMERFIST und METALISIS, zu einer elektronischen Störung, in deren Folge die beiden notorischen Mörder zu einer gemeinsamen Mission ausgerissen sind – in der Absicht, Centro-Holographix zu vernichten.

Es ist nun Ihre Aufgabe, HAMMERFIST und METALISIS auf ihrer Mission zu steuern. Sie müssen die Sicherheitssysteme durchbrechen, um sich Zugang zu höheren Ebenen zu verschaffen, die Techniker und Droiden außer Gefecht setzen, die sich Ihnen in den Weg stellen, und die Kräfte und Waffenenergiekapseln aufsammeln, die sie zurücklassen. Ihre eigenen Energien können Sie über spezielle Steckdosen aufladen, um Ihre Chancen gegen Octosquab zu verbessern, die Riesenameise, und die Vielfalt an Außerirdischen holographischer und "bodenständiger" Natur, die der Meister aussendet, um Ihre Pläne zu durchkreuzen.

HINWEISE UND TIPS

AUSWAHL DER SPIELFIGUR

Je nach Situation muß die Spielfigur gewechselt werden. Bei einem Ansturm



der Außerirdischen übernehmen Sie HAMMERFIST; wenn es darum geht, in höhere Ebenen aufzusteigen, hohe Objekte zu erreichen usw., dann schalten Sie auf METALISIS.

WEAPONS

Wurde keine Waffe gewählt, verwendet HAMMERFIST seine Faust. Geladene Waffen können jedoch sehr effektiv sein, z.B. der Laser: große Reichweite, wirkungsvoller als Faustschlag, aber nicht nützlich zum Öffnen von Türen, oder die Kolbenfaust: für den Nahbereich, nützlich als Schild und zum Zerschmettern von Hindernissen und Türen. Der Sprung (Flic-Flac) von METALISIS kann als Angriffsmanöver verwendet werden und auch für einen schnellen Vorstoß oder Rückzug.

FLIC-FLAC-SPRUNGTAKTIK

Es gibt zwei Arten von Flic-Flac, von denen jedes seine besonderen Vorteile hat. Das niedrige wird ausgelöst, indem man den Feuerknopf festhält und den Joystick hochdrückt, bevor man ihn losläßt. Durch Festhalten des Joysticks in der "Hoch"-Position erreicht man ein hohes Flic-Flac, mit dem man sich auf höhergelegene Gefilde katapultieren kann.

SICHERHEITS-SYSTEME/TÜREN

Die meisten Türen sind mit einem durch den Computer des Meisters gesteuerten Sicherheitssystem geschützt, welches durchbrochen werden muß.

ENERGIE

Jede Spielfigur hat ihr eigenes Energieniveau. Dieses Niveau reduziert sich bei Kollisionen mit Außerirdischen oder deren Waffen, und kann wieder aufgefüllt werden, indem man Energiekapseln sammelt oder die Aufladesteckdosen im Hintergrund benutzt.



ICONS

Die Zerstörung von Gegnern und Hindernissen führt zur Freisetzung von Energiekapseln, die verschiedene Icons bilden. Durch Einsammeln dieser Icons stärkt man die Spielfigur und ihre Waffen. Wird ein Gegner wirkungslos getötet, hinterläßt er ein Fragezeichen, welches angestoßen oder mit dem Laser angeblitzt werden muß, bevor es sich in ein wirksames Icon verwandelt.

DER MEISTER

Die Macht des Meisters von Centro-Holographix ist überall im Spiel zu spüren. Er sammelt seine Stärke durch die nicht aufgesammelten Icons. Wenn seine Energie ihr volles Maß erreicht, werden alle Energiekapseln zu negativen Icons. Diese haben die gegenteilige Wirkung, d.h. sie reduzieren die Energie der Spielfigur – aber auch des Meisters, wenn sie nicht gesammelt werden.

LADEANWEISUNGEN

COMMODORE AMIGA/ATARI ST

Computer einschalten und Spieldiskette einlegen (auf Amiga 1000 zuerst Kickstart einlegen).

Commodore C64 – Diskette

Spieldiskette ins Laufwerk legen. LOAD""",8.1 eingeben und RETURN drücken.

COMMODORE C64 – KASSETTE

Kassette in die Datasette einlegen. SHIFT festhalten und gleichzeitig RUN/STOP drücken.



COMMODORE C128

GO64 eingeben und RETURN drücken. Auf die Frage Y eingeben, gefolgt von RETURN. Dann die C64 Anweisungen befolgen.

SPECTRUM – KASSETTE

Wenn verfügbar, den TAPE LOADER benutzen; andernfalls LOAD"" eingeben, gefolgt von ENTER. Dann die PLAY-Taste des Rekorders betätigen.

AMSTRAD – KASSETTE

CTRL festhalten und kleine ENTER-Taste drücken. Dann die PLAY-Taste des Rekorders betätigen.

AMSTRAD – DISKETTE

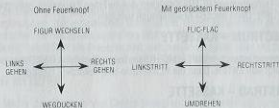
Spieldiskette ins Laufwerk legen. RUN"DISC eingeben und ENTER drücken.

STEUERUNG

Alle Versionen des Spiels können mit einem Joystick wie folgt bedient werden:

Hammerfist





JOYSTICK-STEUERUNG

In Bildschirm hinein: Dreimal FEUER drücken
Kopfstoß/Tür öffnen: Zum Bildschirm gedreht FEUER festhalten und runterdrücken

Durch Tür treten: Zum Bildschirm gedreht FEUER festhalten und hochdrücken

Waffenauswahl: Runterdrücken und zweimal FEUER drücken

Und/oder die folgenden Tasten:

Commodore Amiga/Atari ST

In Bildschirm hinein: Leertaste

Waffenauswahl: F1 Keine Waffen
F2 Kolbentaust
F3 Laserfaust

Pause: ESC

Neues Spiel starten: DEL (im Pausenmodus)

Musikauswahl: F6 Musik ein



Optionseinstellungen:

Commodore C64

In Bildschirm hinein:
Waffenauswahl:

Pause

Neues Spiel starten:

Musikeinstellung:

Spectrum

In Bildschirm hinein:
Waffenauswahl:

Pause:

Neues Spiel starten:

Amstrad CPC

In Bildschirm hinein:
Waffenauswahl:

Pause:

Neues Spiel starten:

F7 Soundeffekte ein
F8 Sound aus
HELP aus der Titelseite

Leertaste

F3 Keine Waffen

F5 Kolbentaust

F3 Laserfaust

RUN/STOP

Q (im Pausenmodus)

F1 schaltet zwischen Musik ein/
Soundeffekte in/Musik aus

ENTER

L schaltet um zwischen den Waffen

SYMBOL SHIFT

CAPS SHIFT aus dem Pausenmodus

RETURN

COPY schaltet um zwischen den Waffen

ESC

DEL aus dem Pausenmodus

UNTER MITWIRKUNG VON

Spieldesign:
Kodierung, Grafik
und Musik:

Amiga/ST Kodierung:

Vivid Image and Phil Harrison

Vivid Image Developments Ltd

Andrew Bond



C64 Kodierung: John Twiddy
Spectrum/Amstrad
Kodierung: Steven Dunn
Konix Kodierung: Mev Dinc
Grafik: Hugh Riley

EINE SOFTWARE STUDIOS PRODUKTION

Copyright © 1990 Vivid Image Developments Ltd.
Alle Rechte vorbehalten



SCHWIERIGKEITEN BEIM LADEN

Wir sind um eine laufende Verbesserung unserer Produkte bemüht und unterziehen sie den strengsten Qualitätskontrollen, um sicherzustellen, daß sie den Kunden in einwandfreiem Zustand erreichen. Schwierigkeiten beim Laden des Programms sind daher eher woanders als beim Programm selbst zu suchen, weshalb wir Ihnen empfehlen, bei Auftreten eines Problems den Computer aus- und wieder einzuschalten und dann die Ladeprozedur zu wiederholen. Vergewissern Sie sich, daß Sie die richtige Ladeanleitung (Computermodell, Kassette oder Diskette) benutzen. Sollte das Problem weiterbestehen, konsultieren Sie das Handbuch zu Ihrem Computer oder bitten Sie Ihren Fachhändler um Rat. Wenn alles nichts nützt und sämtliche Hardware auf mögliche Fehlerquellen überprüft wurde, bringen Sie das Softwarepaket an die VERKAUFSSTELLE zurück.

KUNDENBERATUNG/TECHNISCHER DIENST:
+44 734 311666
ACTIVISION (U.K.) LTD, BLAKE HOUSE,
MANOR FARM RD,
READING RG2 0JN, ENGLAND



HAMMERFIST ISTRUZIONI

IL GIOCO

Siama nell'anno del Signore 2215. E' assolutamente impossibile riconoscere gli ologrammi dagli esseri umani. La gente viene selezionata in base alle sue capacità e poi trasformata in ologrammi per commettere omicidi, crimini politici, tutto ciò che viene loro ordinato dal loro Master, il Signore "Centro-Holographix". Tra una missione e l'altra gli ologrammi vengono "memorizzati" in computer di personalità, ovvero prigioni della mente. Tuttavia il computer che memorizza due degli ologrammi più potenti, HAMMERFIST e METALISIS, ha avuto un'avaria ed ha inviato i due micidiali assassini a compiere la loro ultima missione - la distruzione di Centro-Holographix.

Voi comandate HAMMERFIST e METALISIS nella loro missione. Dovete distruggere i sistemi di sicurezza per ottenere l'accesso ai livelli successivi, uccidere i tecnici e gli androidi che cercheranno di fermarvi e raccogliere energia e le macchie energetiche che lasciano dietro di sé. Inoltre dovrete "allacciarvi" ai punti di ricarica per fare il pieno di energia per poter sconfiggere l'"Octosquab", la formica gigante e l'esercito di alieni, olografici e solidi, che il Master invierà per fermarvi.

CONSIGLI E SUGGERIMENTI

SCELTA DEL PERSONAGGIO

A seconda della situazione dovrete cambiare il personaggio che state comandando. Usate HAMMERFIST quando sullo schermo appaiono molti alieni ripetitivi. Usate METALISIS per raggiungere i livelli più alti dello schermo, sporgenze e ripiani.



ARMI

Quando non è stato selezionato alcun tipo di armi, HAMMERFIST usa un pugno normale. Tuttavia, a patto che l'arma sia sufficientemente carica, potrete usare sia i laser - a lunga gittata, più efficaci dei pugni, ma non in grado di aprire porte, oppure il pugno a pistone, a breve gittata, utile come protezione o per aprire porte e sbarazzarsi di ostacoli. Inoltre il movimento flic-flac di METALISIS può essere impiegato come una manovra aggressiva sia per avanzare che per retrocedere rapidamente.

FLIC-FLACS

Vi sono due tipi di movimenti flic-flac, e ognuno ha un suo uso particolare. Il flic-flac basso può essere ottenuto tenendo premuto il pulsante del fuoco, spingendo il joystick in su e rilasciando il pulsante. Tuttavia se il joystick viene tenuto nella posizione in "su", METALISIS eseguirà un flic-flac alto, essenziale per raggiungere la parti più alte dello schermo.

SISTEMI/PORTE DI SICUREZZA

La maggior parte delle porte sono difese con un sistema di sicurezza sotto il controllo del computer del Master. Per poter aprire le porte è necessario aprirsi una breccia in questi sistemi.

ENERGIA

Ogni personaggio ha un suo livello di energia. Tali livelli vengono ridotti quando il personaggio viene colpito da un alieno o dalle loro armi ed aumentato quando si raccolgono macchie energetiche o si usano i punti di ricarica posti sullo sfondo.

ICONE

La distruzione di nemici e ostacoli produce delle macchie energetiche che diventano icone diverse. La raccolta di queste icone ricarica il personaggio



e le sue armi. Se un nemico viene ucciso in modo inefficace, lascerà un punto di domanda. Per trasformare questi ultimi in icone vere e proprie, si deve colpirli con il laser o con pugni.

IL MASTER

La potenza del Signore di Centro-Holographix sarà presente in tutto il gioco. Acquista forza da icone non raccolte. Quando la sua barra d'energia ha raggiunto il massimo, tutte le macchie energetiche non raccolte diventeranno delle icone negative. Se tali icone vengono raccolte, il vostro livello energetico diminuirà, mentre se non le raccogliete, diminuirà quello del Master.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

COMMODORE AMIGA/ATARI ST

Accendete il computer ed inserite il disco di gioco (per Amiga 1000, usare prima "kickstart").

COMMODORE C64 DISCO

Inserite il dischetto nel drive. Digitate LOAD "*",8,1 e premete RETURN.

COMMODORE C65 CASSETTA

Inserite la cassetta nel Datacorder. Tenete premuto SHIFT e premete RUN/STOP.

COMMODORE C128

Digitate GO64 e premete RETURN. Quando vi verrà chiesto, digitate Y, seguito da RETURN. Ora seguite le istruzioni relative al C64.



SPECTRUM CASSETTA

Se disponibile, usate il caricatore. In caso contrario digitate LOAD "" e quindi premete ENTER. Premete PLAY sul registratore.

AMSTRAD CASSETTA

Premete CTRL ed il tasto piccolo ENTER. Premete PLAY sul registratore.

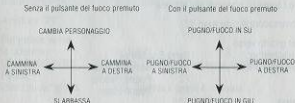
AMSTRAD DISCO

Inserite il dischetto di gioco nel drive. Digitate RUN"DISC e premete ENTER.

COMANDI

Tutte le versioni del gioco possono essere controllate con un joystick, nel seguente modo:

Hammerlist



Metapolis

Senza il pulsante del fuoco premuto



Con il pulsante del fuoco premuto



Per girarlo verso
lo schermo:
Colpo di testa/
per aprire le porte:

Per entrare dalle porte:

Selezione armi:

E/o i seguenti comandi alla tastiera:

Commodore Amiga/Atari ST

Per girarlo verso
lo schermo:

Selezione armi:

Pausa:

Inizio nuovo gioco:

Selezione Musica:

Premete FUOCO tre volte

Mentre è rivolto verso lo schermo, tenete
premuta FUOCO e spingete in GIÙ

Mentre è rivolto verso lo schermo, tenete
premuta FUOCO e spingete in SU

Spingete in giù e premete FUOCO due volte

Barra Spaziatrice

F1 Nessuna arma

F2 Pugno Pistone

F3 Pugno Laser

ESC

DEL mentre il gioco è in pausa

F6 Musica attivata

F7 Effetti Sonori attivati



Configurazione opzioni:

Commodore C64

Per girarlo verso

lo schermo:

Selezione armi:

Pausa:

Inizio nuovo gioco:

Selezione musica:

Spectrum

Per girarlo verso

lo schermo:

Selezione Armi:

Pausa:

Inizio nuovo gioco:

Amstrad CPC

Per girarlo verso

lo schermo:

SELEZIONE ARMI:

Pausa:

Inizio nuovo gioco:

F8

HELP

Suono disattivato

mentre si è nella sequenza

d'inizio

Barra Spaziatrice

F3 Nessuna arma

F5 Pugno Pistone

F7 Pugno Laser

RUN/STOP

Q mentre il gioco è in pausa

F1 passa da Musica attivata/effetti sonori
attivati a musica disattivata e viceversa

ENTER

L passa da un'arma all'altra

SYMBOL SHIFT

CAPS SHIFT

RETURN

COPY passa da un'arma all'altra

ESC

DEL quando il gioco è in pausa



RICONOSCIMENTI

Games design a cura di:	Vivid Image and Phil Harrison
Tutta la programmazione, grafica e musica di:	Vivid Image Developments Ltd
Programmazione Amiga/ST di:	Andrew Bond
Programmazione C64 di:	John Twiddy
Programmazione Spectrum/ Amstrad di:	Steven Dunn
Programmazione Konix di:	Mev Dinc
Tutta la grafica di:	Hugh Riley
Ulteriore Grafica per Spectrum di:	Gary Thornton
Ulteriore grafica di:	Dokk
Musica per Amiga/ST/C64 di:	Wally Beben
Prodotto da:	Colin Fudge
Collaudato da:	Dave Cummins
Manuale d'Istruzione a cura di:	Terry Morris

UNA PRODUZIONE SOFTWARE STUDIOS

Copyright © 1990 Vivid Image Developments Ltd.
Tutti i diritti riservati.



DIFFICOLTA' NEL CARICAMENTO

Il nostro obiettivo è quello di migliorare costantemente la qualità dei nostri prodotti, e per offrirvi il presente prodotto abbiamo messo a punto elevati standard per il controllo della qualità. Se doveste avere delle difficoltà nel caricamento del gioco, è probabile che il problema sia da ricercare altrove, piuttosto che nel prodotto stesso. Vi suggeriamo pertanto di spegnere il computer e di ripetere con attenzione le istruzioni di caricamento, controllando se state seguendo le istruzioni giuste adatte al vostro computer e al vostro software. Se i problemi persistono, consultate il Manuale d'Uso in dotazione con il vostro computer oppure rivolgetevi per dei consigli al vostro Rivenditore di Software. Se le difficoltà rimangono e avete controllato tutte le possibili cause di guasti dell'hardware, restituite il gioco DOVE LO AVETE ACQUISTATO.

RICHIESTE D'INFORMAZIONI/REPARTO TECNICO

+44 734 311666
ACTIVISION (U.K.) LTD. BLAKE HOUSE,
MANOR FARM RD, READING, RG2 0JN

